

AUMENTAR INTERACCIÓN E IMITACIÓN

Imitación Reciproca



¿PORQUE USAMOS IMITACIÓN?

- ✓ La imitación se considera un fuerte predictor del tamaño del vocabulario.
- ✓ Efectos positivos en las habilidades de lenguaje y la frecuencia del uso del lenguaje.
- ✓ Para facilitar la imitación de gestos y el juego.

DOS ETAPAS DE IMITACIÓN RECIPROCA

- 1 Imitar al niño.
 - Imitar sus acciones, gestos, y sonidos.
- 2 Enseñar al niño a imitar.
 - Modelar acciones y gestos...después esperar!



Ingersoll, B., & Lalonde, K. (2010). The Impact of Object and Gesture Imitation Training on Language Use in Children With Autism Spectrum Disorder. *Journal of Speech Language and Hearing Research*, 53(4), 1040. doi:10.1044/1092-4388(2009)09-0043j

www.hablacadabraslp.com

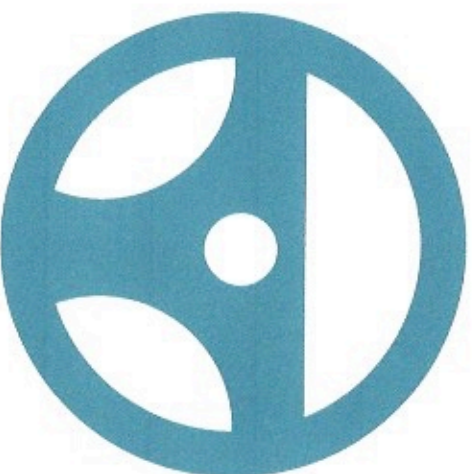


HABLA
CADABRA SLP

ACOMPAÑE EL JUEGO CON PALABRAS

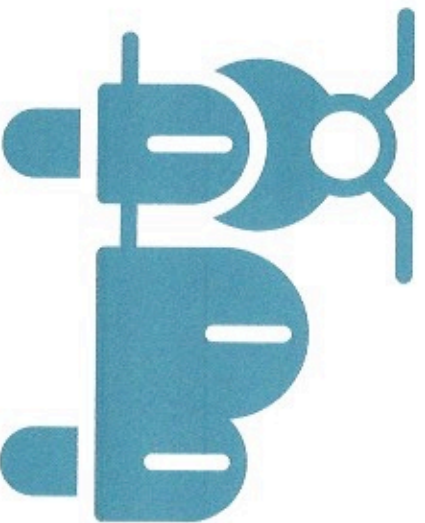
Habla a sí Mismo

- El adulto describe sus acciones.
- "Estoy empujando el carro. Oh no! Yo choqué!"



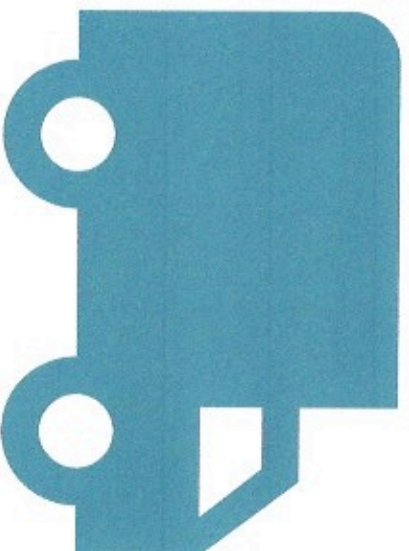
Habla Paralela

- El adulto describe las acciones del niño.
- "Tu estás empujando el carro. Oh no! Te chocaste!"



Habla de Juguetes

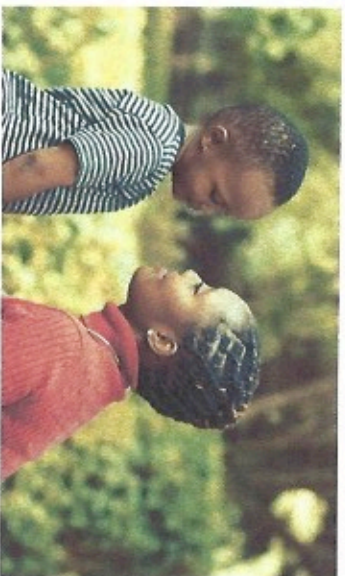
- El adulto describe las acciones del juguete, incluyendo el nombre del juguete
- "El carro está chocando! Se chocó el carro!"



ENSEÑANZA INCIDENTAL

La enseñanza incidental ayuda a crear oportunidades de aprendizaje en el entorno natural utilizando los intereses del niño. El adulto sigue el ejemplo del niño en la selección de la actividad y estimula las respuestas del niño utilizando ayudas varias. La enseñanza incidental apoya la motivación del niño y facilita la generalización.

Encuentre un entorno con pocas distracciones y seleccione juguetes / materiales que su hijo encuentre interesantes y motivadores.



Obtenga la atención del niño:

- Trabaje en una posición en la que este frente a frente con el niño.
- Hace algo inesperado.
- Tome turnos con el objeto elegido.



Organice el entorno:

- Cree una situación en la que el niño necesite su ayuda para obtener un objeto o actividad deseada.
- Ponga el objeto deseado fuera del alcance del niño.
- Ofrezca poca cantidad.
- Organice y ajuste la cantidad de los estímulos visuales, auditivos y sensoriales.



Utilice las ayudas:

1. Dele al niño un plazo de 30 segundos para responder.
2. Utilice el lenguaje correcto, una pregunta general (por ejemplo, "¿Que quieres?").
3. Utilice una ayuda más específica mientras muestra el objeto deseado (por ejemplo, "¿Qué es esto?").
4. Digala respuesta correcta para que sea usada como modelo (por ejemplo, "carro").



